

1

DI' GIURO!

fenoment ormai sono all'ordine dei giorno. El sono fenoment di ogni tipo che ci passano sotto il naso e dei quali a volte non ci accorgiamo nennueno subito. Il Cammodare 64, per esempial Un horne computer che ha davvero rivoluzionato il modo di videogiocare e anche quello di divertirsi in casa, l'evoluzione domestica deila Saiu Glochi. E poi li 64 è stato anche lo spunto per dara al programmatori l'opportunità di sfruttare ai massimo una macchina per ottenere effetti e prestazioni veramente straordinarie. Per esemplo grazie al 64 sono nate Zak McKracken And The Allen Mindbenders, e Manilac Mansion, le prime avventure interattive firmate Lucas Film, quelle che hanno dato poi vita alle più attuali e davvero insuperate a tatti gli effetti Indiana Jones And The Fate Of Atlantis e The Secret Of Monkey Island, Insofuma, i fenomeni ci sono stati e continuono ad asserci, anche nel mondo dell'elettronica e dell'informatica, ovvio. E così, se oggi andiamo tutti in giro a dire "DI' GIURO!", ieri non si pariava nient'altro che della rivoluzione degli home computer, riferendosi poi al 64 cire è stato, ainieno in Italia, il più venduto, ma serza certo dimenticare lo Spectrum o l'MSX.

E anche questo mese il Commodore 64 vi riserva le sue sorprese, insieme alle 16 pagine di Zzapi e a Street Fighter II. Un vero fenomeno.

DI' GIURO!

Stefano Gallarini

I venti titoli più giocati dai lettori

osa et riserverà mai la classifica di febbraio? In verità niente di strabilianle; infatti non vi sono grandi variazioni nelle prime posizioni, ma solo piccoli movimenti. La "vostra" Elvira è sempre prima spalleggiata dal soltio Creatures II, mentre si avvicendano The Cool Crock Twins e Hudson Hawk terzo e al quarto posto. Indy Heat e Smash TV escono dal vostri primi venti giochi preferiti, iasciando il posto a Ciazy Cars III e, grazie ad alcuni fax arrivati ultimamente in redazione, a Rampart, che entra in sordina al diciannovesimo posto. Che dirvi di plù, se non di darvi una mossa a comprare giochi nuovi? Non state così monotont (come una funzione strettamente crescente, ndGK)...

1ACK

- I. ELVIRA II
- 2. CREATURES II
- 3- THE COOL CROCK
- 4- HUDSON HAWK
- 5- TURRICAN II
- 6. CREATURES 7- MICROPROSE SOCCER
- 8- ROBOCOD
- 9-SUPER MONACO G.P.
- 10- BUDOKAN 11- MITH
- 12- LAST NINJA III
- 13- SPACE CRUSADE
- 14- BUBBLE BOBBLE 15- CHAMPIONSHIP OF
- **EUROPE** 16- CATALYPSE
- 17- CRAZY CARS III
- 18- RODLAND
- 19- RAMPART
- 20- LA CORAZZATA POTEMPKIN

Editore: Xenie Edizioni Sri • Vie Dell'Am-nunciete 31 • 20121 Milano

Direttore Responsablle: Eilsebette Brofi Direttore Esecutivo: Stefano Gallerini Capo Redattore: Peolo Besser

Redattori: Cristiane "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scionilone, Glencario "Jack" Albertinezzi, Giancario "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reyneud, Messimilleno Cozzi, Silvie Petane, Stefeno "BDM" Petrullo Segretarie di Redezione: Roberte "Roby"

Zamplert Cariceture: Andrea Cevellotti, Eioise, Rudy Mascheretti*

Lavecessi: Geims. "000" Tonn Progetto gretico e videolmpaginezione:

Studio Gendoffi

...E ZZAP! E' ANCHE UN LONG DRINK

ma vero, il vostro Inserto preferito, come del resto tutta Milano, è pure da berell A fornitci la ricetta per questo coktail leggermente alcolico è



stata l'intramontabile Valeria del Mustclub di Borgolavezzaro (NO), che ringraziamo tutti col cuore in mano, Bene bene bene bene, per ottenerlo, non dovele fare altro che procurarvi uno shacker, buttarci dentro due o trre cubetti di ghiaccio, 5/10 di Batida, 3/10 di Bacar-



Gin e due o Ire gocce

di Blu Curação, utile a dargli la sua tipica colorazione azzurra. A tale proposito, tenete in considerazione questo: shake rando il tutto otterrete un drink uniformemente blu, mentre colando Il biu curação a parte, questo dovrebbe andare tullo sul fondo, lasciando il resto del drink bianco. Salute a tutti!!!

Paolone



Redezione: Xenia - Ceselle Postale 853 20101 Mileno - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78

Fotolito European Color di Lavezzi, Milano Arretrati: fino ei nr.73 li doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento eul c/c postale Nr. 19551209 Intesteto e Xenie Edizioni Sri Via dell'Annunciete 31 20121 Mileno.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Effettivamente, Zzap! rimane, a tanti enni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione plů intuitivo sul mercato. Tutta-

Quello che slale leggendo adesso, invece, è un milico COM-MENTO. ESSO raccoglie le opinioni soggettive del redattore che

costul è facilmente riconoscibile dalla caricalura in aito a destra. Quella che vedete è l'immagine dl Geims, ormal proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commente ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gloia di Ironte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immans fetecchia. Se non riuscite ad Individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, dale un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra I commenti. E così ecco a vol questa paginetta dove

troverete tutte le indicazioni necessarie. Di solito, nella sezione di lesto che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi Înforma sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo cosi, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tralla, senza dimenticarsi, ovviamente, dl esporre l meccanismi del gioco medesimo. Tutte le Impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nel commenti. Plu redattori scrivono le loro opinioni In modo da offrirvi una valutazione quanto più obieltiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibill, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recen-

MEDAGLIA D'ORO

Quando un gloco supera la valutazione globale d1 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per 1 millenni a venire, ebbene, tale videogame sl

becca Il succitato bollino.

Queste voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gloco, come la confezione e la manuelistica. Ma valute anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e le comodità del sisteme di controllo.

Voce che si commenta de sé, valuta i fondell, gli sprites, le fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

Musice ed effetti sonori trovano in questa voce colel che il giudicherà.

APPETIBILITA'

Valuta etternamente le reazioni di un potenziale videoglocatore appena messo devanti al gloco. Une sorta di prima impressione, Insomma.

Plu un gloco è glocabile e divertente. plu tempo la riglocherete. Tuttavia, se li gloco è troppo breve, la terminerete presto, e non lo rigiocherate più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE

E' la voce più importante; dopo essersi scannati I redattori decidono di comune accordo quanto effettivemente valge un gloco. E schiaffano qua Il loro giudizio Insindacabile, NON E' una medie matemetice delle altre voci della pagella.

α 4

S

AIUTO, ZZAP! STRARIPA!!!

Riuscire Capitan Uncino a trafiguere Peter Pan in un bagno di sangue, almeno sul Commodore 64?

STREET FIGHTER II.

Il coin op più famoso del momento è stato finalmente con-vertito. Che ne dite di leggerne la recensione?

BUGBOMBER

E' un clone di Dynablaster, ma non poteva sfuggirciff

SPECIALE COMPILATION 7

Ce ne sono davvero di tutte le salse, anche se del Wrestling proprio non ne possiamo più!!

AMSTRAD

Pure lei una compilation, ed è pure una recensione comparata! Bhè, meglio di niente, no?

MONDO BUDGET

Quattro titoli a prezzo stracciato, alcuni bellini, altri un po'

TOP SECRET

Luca mi ha promesso due pagine fitte fitte di trucchi...

Stavolta è una pagina sola, ma è cattivissimal

Dave si è dato veramente da fare, peccato che lo spazio a disposizione sia così poco...

OESPARECIDOS -

Stavolta proprio non c'era spazio per le usuali rubriche. Fa niente: il karaoke è volato su TGM e i video tomeranno II mese prossimo...





C'è un posto bellissimo, dove la fantasia non ha limite e non si fa una mazza tutto il giorno... Sì, lo so che tutti volete sapere dov'è questo fantasmagorico posto, avete mai sentito parlare dell'isola che non c'è?

n effetti potrel avere molto da obiettare, almeno filosoficamente parlando, in quanto nessuno può provare che esista un isola che non c'è, o almeno, se ci fosse l'isola dovrebbe chiamarsi isola che c'è, e non viceversa. Bah, vi rispannio gli scervellamenti, facciamo conto che questa lpotetica isola esista. Pensate: studio zero, lavoro zero, fatica zero... Un posto come questo è il primo, nella mia classifica personale, in cui vorrei trasferirmi, la questo luogo incantato abitava anche un certo Peter Pan, un ragazzino sciocco ed immaturo, perennemente vestito con qualche straccetto è una calzamaglia, entrambi verde pisello, che si divertiva a svolazzare qua e là molestando tutti i bambinetti che incrociavano il suo cammino. I sopracitati bambinetti rompiscatole, oltre a stare sullo stomaco a Peter Pan, erano ugualmente detestati dal capitano dei pirati locali, un certo Capitan Uncino (l'uncino lo utilizzava per risparmiare lavoro al suo dentista nella rimozione dei tartaro., NdD), che, vuoi per trastullare I suoi uomi-ni, vuoi per piacere personale, aveva deciso di catturarli e darii



in pasto ai pescicani (già mi immagino la scena: tanti dei bambinetti noiosi e petulanti che camminano piano piano su un asse di legno che fuoriesce dal bordo della nave... Ahh, che incredibile sensazione... NdD) (già, una goduria indescrivibile... Avete presente quei dannatissimi bambinetti flaccidi e grassocci che, quando vi toccano con le manine unte e grassottelle, vi danno la sensazione che vi stiano sporcando? NdP). All'inizio ciò non importò molto al nostro eroe di tumo, quel Peter Pan di cul vi ho parlato sopra, ma quando si rese conto che non poteva più divertirsi a molestare i bambinetti, e che, per questo motivo, si annoiava a morte, gli fece cambiare immediatamente idea. Sarà vostro il compito di guidarlo attraverso le varie locazioni dell'isola che non c'è all'inseguimento dei pirati, fino a salvare I tanto desiderati pulzelli. Hook si può dividere in varie fasi, la schermata principale vi mostra una cartina dell'isola che non c'è, con un deficente che fa cenno con la mano. Beh, non preoccupatevi, quel deficiente siete voi... Se osserverete con attenzione potrete, nel caso siate molto fortunati, una bella bussola. L'ago della bussola potrà essere spostato a piacimento, il che vi consentirà di svolazzare in ogni locazione della cartina, Ogni qualvolta vi troverete nelle vicinanze di un luogo particolare, questo vi verrà segnalato da una scritta, proprio sotto la bussola, che vi indica il nome della località (es: se siete vicino al servizi una scritta riportante la parola "totlette" dovrebbe apparire sotto la bussola, NdD). Non scendo molto nei particolari, tutto è chia ramente spiegato sul manuale del gioco, e poi volgio guastare le feste a tutti quelli che

potrebbero avere la versione pirata...





Sono pienamente d'accordo con II milo collègia (1), Hook, pur non essendo un glicco eccezionale, si mantiene a livelli più chi sufficienti. Ho molto apprezzato e schemate di intermezo, la fatina è vezamente carina, ho apprezzato anche il sonoro, ma non di senere per giocare ad Hook. Se volete potete comprario, ma non aspertatavi niente di eccezionale. Linea allo studio...

L'aspetarsi il peggio da un gioco non implica che, dopo una junga e meticolosa analisi, scoprendo Hock un gioco discreto, lunga e meticolosa analisi, scoprendo Hock un gioco discreto, mon si possa pretendere di più. Il soniore à abbassianza attinon si possa il na ciuni puuti molto simpatica (es: la prerentazione e la fatina che svolazza nello schermo d'intermezzo), la gliocabilità è più che sufficientemente equilibrata, ma resta l'amaro il nocca (inon avema, come diceva un certo dispiraziato di ciu inon faccio il nome...). Purtoppo non ho potuto sgraziato di ciu inon faccio il nome...). Purtoppo non ho potuto spraziato di ciu inon faccio il nome...).

resta l'amaro in bocca (uni rivorum). Purtroppo non no pouco spararisto di cui non faccio il nome...). Purtroppo non no pouco spararisto di cui non faccio il nome...). Purtroppo non manualbi, visionare la versione su cartuccia (però contemplata nel manualbi, visionare la versione su cartuccia (però contemplata qualcosa (la recansione è da riferire alle versioni cassetta mi auguro che sia stato migliorato qualcosa (la recansione è da riferire alle versioni cassetta mi auguro che sia stato migliorato qualcosa (la recansione è discreto, che potreste comprare se non e discreto, Hook, così come l'ho visto lo, è un giochino discreto, che potreste comprare se non e discreto, Hook, così come l'ho visto lo, è un giochino discreto, che potreste comprare se non e discreto.



mezzo e ben disegnata.

GRAFICA
in alcuni punti meritevole, in altri banaio...

80%

SONORO
Adeguato.
APPETIBILITA'
81%

PRESENT AZIONE

Le istruzioni sono molto dettegliate, in
Italiano persino, la schermata di Inter

Hook è un titolo di richiamo...

LONGEVITA'

Ma alle lunga la semplicità del gloco

potrebbe tediarvi... 73%
GLOBALE

Visionare prima dell'ecquisto.





la US Gold ha annunciato la conver-

sione del suddetto per Amiga e PC, e fin qui tutto bene, ed anche per C64 e Spectrum! (Non so se gioirne o displacemene... NdD)

Tutti conoscono, aimeno per sentito dire (ma sono veramente pochissimi quelli che non ci hanno ancora giocato) quello che, a detta di molti, me compreso, è considerato il miglior beat'em-up della storia del videogames.

Ma sì, quel gioco bellissimo, con tantissime mosse, quello in cul potete impersonare otto dif-ferenti personaggi, ciascuno con tecniche e mos-

se speciali altamente personalil C'è per esempio Guile, uno dei favoritissimi nella mia classifica personale, il classico marine americano, che oltre a sfoggiare i suoi muscoli podernsi di strabilia con tecniche veramente eccezionali, come il suo sonic boom, poi ci sono Ryu e Ken, i classici fanatici di arti marziali, con ie loro fireball e i loro strabilianti calci rotanti (avete presente le trotto-

ie?), Chun LL una donzelia tanto graziosa ma che fa tanto male Blanka, la risposta della Capcom agli





orsetti del cuore, Zangief, um idiota wrestler russo, Dhalsim, evitato da tutti gli altri per i suoi arti elastici e l'alito alle acciughe marce (pensate che ci fa ariche le fiammatel NdD), e per finire Honda, una vera oridata di lardo (scusate il banale gioco di parole, NdD). A questi bei tipini dobbiamo ancora aggiungere quattro personaggi, uno più cattivo dell'altro, che sono, in ordine di apparizione: Balrog, la copia digitale di un famoso pugile, che non sto a nominare. Vega, un idiota mascherato, armato di artigli, tanto ma tanto cattivo, Sagat, creditato dal vecchio Street Fighter, un campione di boxe tailandese, e per finire M. Bison, se la fetenzia avesse un nome, sarebbe sicuramente il suo.

Qualcuno si potrà chiedere da dove proviene tutto il successo di Street Fighter 2 (forse troppo, visto che nei bar ci giocano quasi sempre i ta-

marri, essert antropomorfi tanto detestati da me e dal Paolone, NdD) (a tale proposito rendesi necessaria un'accurata spiegazione del termine: dicesi "Tamarro" quell'essere insopportabile che vive 25 ore al giorno in Sala Giochi e non fa altro che importunare i gioca-tori normali "ce ii hai mille lire", "aoh, dammi er gettone", "mo' ti frego il portafogli", ecc ecc ecc NdP). Dalla grafica? Non sicuramente da questo, in quanto esistono giochi dello stesso tipo, con

grafica indubbiamente migliore (basta vedere Art of Fighting o Fatal Fury 2), Direi che il motivo va ricercato nell'altissimo livello di giocabilità, Street Fighter 2 accalappia il giocatore dall'inizio alla fine, è sempre diverso ogni partita, si può giocare con otto personaggi, con tecniche differentissime eccetera eccetera.

Ulialià, era da un po' di tempo che la mia faccina disgustata non appariva sulla rivista (bhè, diciamo "sull'opuscolo"), in ogni caso, riscoola qua puntuala per indicare tutto il mio rancore... Dunque, mi ere capitato di recensire la versione Amiga e già il ero titubante, losse stato per me si sarebbe beccata un 75% scarso, ma per fortuna sono intervenuti gli altri redattori e mi hanno convinto che, in sè, il gioco non era poi così malvagio. Qui però di dubbi non ce ne sono: graficamente parlando

è scarso, la difficoltà è zero (ma che credevano, che i giocatori non sapessero tenere in mano neppure il joystick? per giocare è sufficiente il tasio fuocol) e la

delusione che provoca è davvero trustranie... Stateci alla largal

Non è possibile, non ci credo, mi hanno rovinato anche quesioi La U.S. Gold sià cadendo sempre pili in basso; la grafica è

brano fatti da qualcuno affetto da morbo di Parkinson e il sonoro è appena sufficienta, che dire poi delle mosse inesistenti o diverse da come dovrebbero essere? La giocabilità è inesisiente, vi faccio un esempio; Mirko, che non ha mal giocato alia versione da bar, io ha finito alia prima partita, senza continue o cheat mode vari. Dateio alle capre, io intanto vado a giocare a Target Renegade...

Cosa dire se non ribrezzo, ortore e disgusto? in eftetii ii mosiro Streel Fighter !! non era certamenie convertiblie per li povero

C64, ma questa non é una buona scusa per fare una ciofeca incredibile come questo gioco, insomma la grefica é orranda, il sonoro è disgustoso e per di più la giocabilità è inesistente, se non ci credete provate a inserire l'autofire e andate a farvi un giro, al vostro ittorno avrete completato il giocoli

RESENTAZIONE

Caricamento milienario, scharmata principala orrenda, insomma il peggio pos-

sibile

Gii aprites sone rozzi, I fondali sono disegnati benino ma senza esagerare, ed il tutto rallenta un casino.

Forse lorse è la cosa più decenta del gioco, ma si riduce alla solite sei nota che ai ripetono ad libitum 80%

APPETIBILITA' E' pur sempre Street Fighter II...

LONGEVITA' ... Ma il fatto cha io finireta ella prima partita non vi matterà troppa vogila di

rigiocartoil GLOBALE

Se volete glocara con un buon rullakertoni compratevi Target Renegade, se volete glocare ad una buona conversione procuratevi Dragon Ninja, sa Inveca volete giocare a Street Fighter II, andate in sala giochi!



Avete mai tolto i pidocchi al vostro computer? Avete mai fatto un bagno detergente al vostro monitor? No? Beh. allora datevi da fare....

all'Interno del 64, tra chip e transistors, Subito mi sono apparsi una schiera di così verdl e pelosi che si stavano cibando della mia preziosa espansione di memoria. Cosa potevo fare? A mla disposizione avevo un mini-esercito di robot (da dove sono mai saltati luori? ndGK) e molle armi, come bombe, lanciafiamme e cose del genere. Così, dopo essermi ripreso dallo shock provocato dall'insollia siluazione in cui mi trovavo, mi sono rimboccato le maniche e ho incominciato la disinfestazione. Ammazza di qui, termina di là, biasta di

sù, ellmina di giù, sono giunto finalmenie nella zona dove erano entrati e dove erano concentrati in maggioranza quei disgraziați: la seconda porta del joystick. In un altimo i parassitacci mi furono addosso, ma lo, animato dall'Idea di Itberare la mia adorata macchina e di giocare giocare ad Elvira, ho dato fondo a tutle le mte ultime energie e con una sventagliata di Nuvenia Sockel Il ho cacciati definitivamente, Vorrel ter

nare questo ilare racconto con un messag gio a Paolone: questa è l'ultima volta che mi faccio prestare un joystick redazionale quando li mio è fuori uso: non sal mal quale infezione li può trasmettere...

Inizierò doi dirvi perchè non mi è placiuto molto questo videogame. Dovele sapere che secondo me un gioco è bello per-



chè è vario, e quando mi trovo di fronte ad un gioco con schermate tutte pressoché uguali, mi demoralizzo e subito etichetto un gloco come noioso. Devo sempre lare un bello sforzo per poi andame a scovare tutti I pregi senza sminulrii. Anche questa volta mi sono trovato nella suddetta situazione. Quindi, per il momento, cercherò di lasciare da parte la noia mortale che ho sentito mentre ci glocavo e vi Illuminerò sugli aspetti positivi di Bug Bomber, in effetti BB (non Brigitte Bardot) è realizzato discretamente, ha buoni sprite e le schermate non sono confuse (anche se lo scroli è inesi stente...), mentre il sonoro non è un granche. La giocabilità è sufficiente, anche se non sempre è semplice selezionare l'arma presceita. Titando le somme, Bug Bomber è un gioco che può piacere ad alcuni; quindi, prima di sconsigliarvelo (come avrel voglia di fare) vi esorto a provario e a decidere con le vostra zucca se acquistario oppure no.

bbene sì, è arrivata l'ora di fare ptazza pulita del nemici dell'igiene informatica. Pensavate per caso che il vostro C64 non avesse det parassiti che vivono al suo interno? Dovete sapere che lo il ho pure visti dl persona. Una sera, visto che in televisione non c'era atente di interessante (come sempre, ndGK), mi è venuta un'idea geniale: perchè non giocare a Elvira Il Così mi sono lanciato sul mto piccolo 8 bli, ma, al posto del soltto messag-gio "READY" mt è apparso "PARASSI-TES' ATTACK". Polete immaginare la mla faccia stupefatta, di fronte e quella esplicita richiesta di aluio... Ad un trat-



lo ho visto un lampo che balenava da-

vantl a me e... in un batter d'occhio mi

Ai contrario di Jack, a me BB non è displaciuto cost lanto, anzi ho fatto volentieri qualche partita. Secondo me non è

pol così monotono e devo ammettere che mi he divertito: è una specie (sottospecie, ndGK) di shoot'em up in cui ii vostro scopo è quallo di blastare tutti gli esseri che intestano le schermate di gioco, anche se sono tutte simili. Mi è piaciute moito il fatto che l'astuzie di chi gioca deve sempre confrontarsi contro le strategie del vostro C64 per ben 1600 livelli (così promettono i programmatori sulla confezione del gioco, ndCRI}!!! Invece di un misero 74%, lo gil avrei dato anche un 80% e quindi il mio consiglio è di acquistario, se volete un giochino divertente, me senza pretese. RESENTAZIONE

Carina le schermeta iniziale, ma per ll

Niente di socezionale e di particolare de rilevare: ha i suoi ditetti e i suol "pochl"

pregt.... SONORO Abbastanza monotono, come tutto il

gioco del resto... APPETIBILITA'

Se vedrete nel vostro negozio la scatole, cl sono possibilità che vi attragga... LONGEVITA

Alcuni di voi lo potrebbero trovare abbastanza divertente, me lo ci ho giocato lo stretto necessario per parlarvene.

GLOBALE Non mi è placiuto come speravo, anzi mi ha annoleto un po'....





THE DREAM TEAM

Ohh, gioia immensa, è da un sacco di mesi che non mi capita più una compilation tra le mani! Ma visto che il tempo è denaro bando alle ciance e passiamo immediatamente ad analizzare i giochi contenuti nella compilation:

BART VS THE SPACE MUTANTS

Tuttt vol conoscete Bart Simpson, quello sgorbio giailastro che inzacchera la vostra televisione con la sua cretineria e le sue cavolate (st captsce lontano un miglto che lo detesto, NdD) (mhà, davvero non st dtrebbe... NdP) beh, vuot per la domanda del mercato, intasato di spilie, gadget, eccete-ra, vuoi per non so quale ragione, tempo fa si era deciso di portare l'odloso bambinetto anche su computer. Il nostro prode eroe, guidato da vol ovviamente, dovrà sconfiggere nientepopodimeno che degli schifost alleni mutanti, che, guarda caso, hanno deciso di tnvadere la terra. Tendo a sottolineare che ti mio odio per il personaggio in questione non influenzera minimamente tl mto gioudizio si BVTSM. Stcuramente avrete già visto il gtoco tn questione da qualche parte, dato



ne della verstone per NES o, se preferite, per Amiga, vi dò comunque qualche informazione tudispensabile; st traita di un gloca a scorrimento orizzontale, ambientato nella città natate di Bart, dove tutti (o quast) cittàdini sono stati trasformati in mostri mutanti (per vederlo dovete usare t vostri occhialt da sole a raggi x). Beb, il comptto de Bart sarà quello di spaccare la faccia a tutti quet brutti alteni... Non trovo che la grafica ed il sonoro siano tanto diversi dal-

le sopracitate version I NES e Antiga, anzi, direi che it gioco è pressoché identico In tutt tre I formati, insomma, se avete già giocato a Bart VS The Space Mutants da un vostro anigo (-possessore di Antiga) e vi è piacluto, steuramente apprezzerete anche questo...

GLOBALE 73%



WRESTLE MANIA

Non vi avevo detto che, oltre a destestare Bart sotto ogni forma, detesto anche questo simil-sport. Dtco simil perché non mi sembra che fare finta di picchiarst facendo un po' di spettacolo possa essere conside-rato uno sport... Beh, lasciamo ancora da patte t miei pregiudizi e passiamo all'analisl dettagllata del titolo in questione. Sicuramente tutti conoscerete Hulk Hogan, Ul-timate Warrior, The British Bulldog, beh, questi tre buffonl sono i personaggi che potrete impersonare. Una volta scelto il vostro character, ovvtamente, dovrete mazzulare tutti l vostri avversari... Ml ricordo che questo titolo, usclto, mi sembra, nel Natale '91 ha venduto un pacco di copie, questo perché era un gioco di wre-stling con Hulk Hogan in copettina. Ma ragazzt vogliamo scherzare? Che, basta una fotografia sulla confezione per vendere un gioco? Sinceramente considero WM plù che penoso, la graftca e bella tozza e la giocabilità è inesistente (es: come cavolo si fa a fare questa mossa?). Una nota di mertto và però al sonoro, che non è per niente male... Sinceramente, se avesst proprio voglla di giocare ad un gtoco di wrestling su C64, rispotvererel dagit scaffall il mitici wrestling della Epix, non c'era Hutk Hogan sulla confezione, ma il tutto era molto più giocabile! Un bel "pacco" dalla Ocean...

GLOBALE 50%

TERMINATOR 2

il primo film non fu nulla di eccezionale (almeno per la critica, a me è piaciuto un sacco, NdD), furono impiegati pochissinat soldt per girarlo e non era strapieno det tanttsstimt effetti speciali che ora slamo tanto abituati a vedere. Il secondo livece

fu un vero successo, con tantissimi effetti computertzzatl disegnati fotogramma per fotogramma. Lecito allora aspettarst una bella conversione della Ocean del secondo episodio. Ripeto la storia per l pocht che ancora non la conoscono: voi (che tmpersonate un T800, una sorta di cyborg con endoscheletro corazzato ricoperto di materia organica), dopo aver viaggtato a ritroso dal futuro, dovrete difendere un antipatico ragazzino da un T1000 (un'altro cyborg interamente costttulto di metallo ltquido), che, quarda caso, vuole portare il marmoc-chto a mtglior vita, poiché nel futuro darà non pochi problemi (diventerà il capo della resistenza). Il gioco ripercorre, ed anche abbastanza fedelmente, Il copione del ftlm, con livellt differenti ambtentati tn varie locazioni. All'Inizio dovrete spaccare lafaccia al rompiscatole di turno, in seguito, nei panni del mocciosetto, dovrete svolazzare su una motocicletta per non diventare una sogltola (ti T1000, tanto perché lo sapplate, vi sta inseguendo con un bel tir, ed il suo obbtettivo è proprio quello di spiaccicarvi per terra e passarvi sopra 200 volte). Il resto non ve lo dico per non rovinryi la sorpresa. Sono rimasto stupito soprattutto datla presentazione, a dir poco eccelsa, che ritrae, dal basso verso l'alto, un bel T800 privo di parti organiche (come mamma l'ha fatto). Anche le colonne sonore sono adeguate, ma ct sono parti del gioco, come il primo schermo, che sono un po' nolosette. Tuttavia ritengo T2 un buon gioco, almeno paragonato a WM.

GLOBALE 79%



Devo dire sempre
la stessa cosa
purtroppo: per
fortuna che c'à
ancora qualcosa per il C64!
Visto il calo di
produzione non è
ossibile operare

produzione non è possibile operare societ rajionate e, moto spesso, ci si ritrova a spette rajionate e, moto spesso, ci si ritrova a spette rajionate e, moto spesso, ci si ritrova a spette rajionate e acquistate questio che si trova. Questo osvete a compilation succeeda anche per questa bella compilation. Succeeda anche per gradia con succeeda produce a predicare che su tre glochi, due sono più che accettabili (sopratutio T2), pazienza purtroppo par WM una vera bidonata...

GLOBALONE 73%





SUPER FIGHTER

Chi potrà resistere alla tentazione di prendersi questa compilation? Guardate che titoli...

PIT-FIGHTER

Ecco la conversione per C64 di un noto coin-op che, a dire la verità, non mi ha mai entusiasmato. E' un picchia duro che,



me, ha lasciato II tempo che ha trovato (preferite questo a Double Dragon

Figh.

ter?). Ma per onor di cronaca ve ne parleró, state tranquilli (e chi si agitava? ndP). Il protagonista (o i protagonisti, dato che esiste l'opzione a due giocatori) di PF deve affrontare molti avversari in duelli all'ultimo sangue, dimostrando tutta la sua abilità e la sua crudeltà: Pit-Fighter è Infatti uno sport illegaie, molto seguito, caratterizzato dal non avere regole precise; potrete infatti colpire chi avete davanti sla con mosse speciali, sia con barili, panchine e, addirittura, motociclette. Ogni due match, dovreie affrontare un vostro clone computerizzato, se slete nell'opzione a un giocatore, altrimenti combatterete di nuovo contro il vostro nemico umano.

GLOBALE 62%

Per quento riquarda questa compilation, da brava ragazza posso dirvi.... che massacrare gente subo scher-



mo è un vero sbailo, me queste tre conversioni non mi hanno fatto divertira come speravo, La realizzazione di tutti questi giochi non è un granchè e devo ammettere che mi hanno delusa parecchio. In linea di massima sono d'accordo con Jack, tranne che nei voti: per me meritano un po' di meno.

FINAL FIGHT

Altro gioco, altra conversione da coin-op, Voi in questo caso impersonate un uomo molto coraggioso che va in gito per una città (da solo o con un amico) picchiando e massacrando donne e uomini, alla ricerca della vostra donna rapita (che fantasia da struzzill!). Potrete impersonare tre persone diverse: Cody, un campione veterano di Karatè, Guy, un bravissimo combattente Ninja, e Haggar, un bestione enorme, veloce e potente (ve lo consiglio: tira di quei calci volanti in grado di mettere KO chiunque!!l). Io personalmente non ho mal giocato molto a questo beat'em up, ma mi sono rifatto ampiamente con la conversione sessantaquattrista; in una sola partita (avete a disposizione cinque crediti e tre vite per credito) sono riuscito addirittura ad arrivare alla firie del gioco. Beh, devo dire che senz'altro è molto facile, ma ciò, purtroppo, ne pregiudica molto la longevità: sono sicuro che dopo aveilo finito una volta, non ci rigiocherete più, perchè ci vogliono circa due ore!!!

GLOBALE 62%



WRESTLEMANIA



Non mi sembra il caso di presentarvi questo gioco, quindi vi lascio subito al commenti, Come? Tu non sai niente del Wrestling e di questo videogame? Ma dove vivi?!? Vabbè ti darò qualche informazione. In questo gioco voi Impersonate un wrestler, un lottatore professionista, lan-ciato alla conquista della ambita Cintura Wrestlemania. Potrete scegliere tra tre per-sonaggi diversi: Il famosissimo Hulk Hogan, il tenebroso Ultimate Warrior ed anche il "cagnesco" British Bulldog. Quale vi consiglio 10? Sicuramente The Ultimate Warrior, perchè è quello che mi sta plù simpatico. A perte gli scherzi, tutti e tre so-no campioni di lotta e le differenze sono irrisorie. Potrete perfino usare le loro mosse segrete, come sul coin-op, e avrete a dispo-sizione tre crediti per continuare le vostre partite, in caso di sconfitta. Conversione quindi ben riuscita? Ma... Se volete saperne di più, leggetevi i commenti.

GLOBALE 60%

Non che lo sia un adoratore del picchiaduro, ma de questa compilation mi aspettavo molto di più incominco coi descrivervi il gieco che mi è piaciuto meno: Pit Fighter. La caratte ristica che mi convince di meno è la grafica, perchè, oltre ad evere uno scroll pietoso è sprite ridicoli, adotta una gamme di colori molto ristretta. Ineltre la sua giocabilità è veramente bassa, pojehè le mossa sono casuali e quindi è moito difficile ottenere una buona performance dal vostro combattente. Di Fi-

nal Fight posso dirvi che è abbastanza divertente, he una grafica più che sufficiente, ed il sonoro non è malaccio, cosa ha che non va? Credo proprio che vi annoierà parecchio, non anto per i fondali, che, anzi, cambiano spessor, ma per la facilità che lo Caratterizza: con Haggar e tempismo nel colore gil avversari, lo finirete senza troppi problemi Ge non Josse per i crampi provocati dalla tunga durata del glocol ndGK). Anche WWF WRE STLEMANIA non mi ha entusiasmato, Pensavo di trovarmi sullo schermo una bella conver sione; mentre no avuto a che fare con sprite discutibili e colori non eccezionali, il sonoro non ancie, mantre na avula a sala elle soni aprila dissolutini e sono mente posezonani, e sumitu i rasi è il massimo, ma ta il suo dovere, mantre la giocabilità è un po' bassa e ci vuole moltisima o a lineasano, sia la auto surrete, meline la guardenna e un pro accesso a la ruora mantana pratica per poter sconfiggere il vostro opponente (per l'ortuna c'è l'opzione di alienamento). Tirando le somme di tutti questi giochi, in generale mi hanno deluso un po^s tutti e penso che il nostro caro CS4 poteva assera struttato di più. Con ciò non vogilo certo dire che sono glochi bruttissimi, me vi esorto a provaril prima di comprafi...

GLOBALONE FINALE 64%







Siamo all'ennesima compilation per Amstrad e 64: sarà quella giusta? (mi sa di no... ndGK)

JOCKY WILSON'S DARTS CHALLEN-

Che ne dite di una bella pattita a ireccette? VI va? Bene, perchè questo glochino vi offre la possibilità di



applicarvi a quesio bel passatempo senza infilzare nessuno e senza dannegglare Il mobilio di casa. Infat-

ti vol impersonate un tiratore proveiio, impegnato ad alfrontare avversari piecislssimi {potrete organizzare sfide a due, a ite ed anche a quattro!!!) oppure intenio ad al-

lenarsi molto intensamente. Peccato che la realizzazione sia quella che sia perchè l'idea è molto originale. Sul Commodore la grafica è leggermente migliore, ma non aspettatevi grandi cose...

AMSTRAD: 52%

COMMODORE 58%

VERSIONE COMMODDRE Innanzilutto lasciateral ringraziare Giancario per non avermi lasciato abbastanza spazio te-



GLOBALONE FINALE 59%

MONUMENT

Cosa pensale che sia quesio gioco? Ma sì, proprio uno shoot'em uplil Voi siete un turista giapponese in gita a Roma vera-mente incavolato perchè, essendo agosto, ha troyato tutti i musei chiusi e anche tutti i monumenti in restauro. Protetti dalla vostra armaiura simil-Robocop, dovete quindi andare in giro e massacrare ogni addetto ai lavori pubblici. Neil'ultimo duello dovrete quindi alfrontare l'assessore romano in persona e fargli capite tutto il vostro disappunto. Buona fortuna!!!

AMSTRAD 66%

LAS VEGAS CASINO'

In concomitanza con il viaggio a Las Vegas di alcuni capiredatioti di questa numetosa tedazione, la Zeppelin a ben pensato di realizzare questo giochino, che riproduce tutti i miglioil mezzi che un casinò ha a disposizione pei spennare i suoi clienti. Voi dovrete mettervi nei panni di Max, ca-poredattore di questi fogli che ci inglobano (cioè di TGM), mentre tenta di riportare a casa almeno le sue care mutande. E vi sembra un'impresa facile?!?

AMSTRAD: 40%

COMMODORE 40%

SABOTAGE

Tanto per cambiare, l'ultimo gioco che questa compilation ci offre è uno..... shoot'em up (che laniasia... ndGK)!!! Volele che vi racconti l'ennesima avventura di una astronave Impegnata in una missione suicida? Oppure quella di un eroe pronto a sacrificarsi per un ideale? Io ho un'idea migliore: perchè non ci giocate e vi create vol una storia su misuia? Potrete essete il pirata deilo spazio (ogni riferimento è putamente voluio, ndGK.) o il droide am-mazza-tutti (kill'em all, ndGK)(Dove l'ho già sentita questa? ndP). Chlunque voi decidiate di essere, buona fortuna!!

AMSTRAD 60%

COMMODORE 58%

GO KART SIMULATOR

Dove ho glà visio questo giochino? Forse in un'alira compilation della Zeppelin, o

forse non era lo stesso gioco ma era perfettamente uguale. In ogni caso, si traita da un simulatore di Go Karl piuttosto medlocre che sfruita una visuale a volo di rondine per tenere infor-



mato il giocatore su ciò che sia facendo. Ottimo per farci qualche partita, ma dopo un po' l'Interesse crolla di colpo.

COMMODORE 68%

E così sono qui per commentarvi un'altra compilation per il vostro caro computerino, Insieme con Paolone, che ha invece l'onete di darvi qualche dritta per la versione sessantaquatrista. Cominciamo quindi dai primo videogloco che ci viene proposto. JWDC è abbastanza originale e potrebbe sembrate carino, ma a me non è piaciuto molto e vi dico subito il moti-

vo: la giocabilità raggiunge lo zero assoluto (provate voi a colpire nel centro il bessaglio mentre la vostra mano simulata comple ne nec centro e o occasiono manura la rocana mano ambienta compre ampi cerchi senza darvi la possibilità di mirare?) e sia grafica che sonoro non sono realizzati bene. Duindi questo JWDC al becca una bella Insufficienza. Passiamo ora al secondo, Morement non è proprio brutto, ma non mi ha convirto: la grafica è sufficiente, ma il sonoro è al ment non e proprie unice, me non me no commune, se grande o sumeramen me n sonner o de di sotto della media di questa macchina e la losgevità è / da ragnatete sul joyatick . Anche l'altro shool em up non è dei più belli, anzi... Devo proprio dire che preferisco Monument: elnemo anata an ay non a sa pia uca, anata, asa piapina ana sia piantasa a marantasa a di pa an no non ha nia grafica da Bova-gamel II Ma II peggiore di tutti è LVC, La grafica è a di po-Co da VIC 20, il sonoro è ridicolo e la glocabilità... beh, lasciamo perdere. Se fosse stato da sol o u questa casseita e non in compagnia di altri giochi, gil avrei dato la tanto agognata pa seuro su queste de consecue e nos est compagnes de alers grocos, qui avres dado se tanto agrigante per tacce di latta... Fate en por voi... Comunque per quanto riguarda l'insieme, posso diverse per su livel del Combet Pack recensito sul numero sonso. Quindi compratelo solo se avete fate la carda di companya de compan to la pazzia di comprate anche l'altra compilation o se avele soldi da sprecare (se

avete soldi da buttare, polete sempre daril a me, ndGK). **GLOBALONE FINALE 59%**



PRO TENNIS TOUR



h ma non è possibile, un povero redat tore si addomienta un attimo vicono al Mac redazionale e quando si sveglia si trova legato ad una sedia con un bavaglio in l'occa, per cosa poi, per una re-

censione, e che recensione!!! Mi spiego meglio, dopo le ultime fatiche scolastiche decisi di riposarmi un po', ma il cattivissimo Paolone mil stavo aspettando al varco, mi legó e imbavaglio come un terrorista e, quando mi svegliai, sentii delle deboli frasi che provenivano da dietro di me: "O essere putrescente e viscido, finalmente ti ho imprigionato e ora do-vrai farequello che ti dico io..."

"E cicé?" risposi a malincuore "Recensiscimi Pro Tennis Tour e ti sarà rispar-

miata la vita... No ti prego, è la terza volta che scrivo quella

recensione' "E chi se ne frega?" "Senti brutto pezzo di £à)êç di un â£)êç(" che à£)èç(c poi à£)èç(perdipiù ho anche le mani leza-

"Scriveral sotto dettahura \$§"50§8:96" "E va bene". Ed eccomi qui a padarvi di

questo ormat vecchissimo gioco di

Tennis che si propone come il migliore mai visto

(comunque to preferisco finien attornal 3D Termist. La visuale, come potrete vedere dalle foto, è dall'alto (o quasi), le opzioni sono tantissime e... che volete che vi dica, il commento è qui da qualche parte, la pagella pure, le regole del tennis le conoscete (se no atiari vostrilli), di conseguenza lasciatemi in pa-

Allora, sarà conciso, la Roby è dietto di me che mi fissa minacciose. mente teclamando Il Mac, di consequenza non

posso perdete lanlo tempo pensando a cosa scrivere, ad ogni modo Pro Tennis Tout à veramente un bel gioco sotto parecchi aspetti; la grafica Innanzitutto vanta degli sprite grossi e ben animali anche se, come c'era d'aspettarsi, li sonoro non rappresenta niente d'eccezionale. Come ho già detto le opizoni presento sono tante e strutturale bene, ma sebbene tutti questi aspetti contribuiscano favorevolmente alla glocabilità c'è purtroppo da dire che il migliore gioco di Tennis pet 64 rimane ancora International 3D Tennis della Sensible Soccer



PRESENTAZIONE Guardatevela e poi sapplatemi dire Belli gil sprite e stile generale carino (anche se a volte un pò povero) SONORO Picche Pacche Picche Pacche 90% ETIBILITA Beh, non so se avete presente con che gloco abbiamo a che fare... LONGEVITA Bello e duraturo, come me!!! 93% GLOBALE Un'Imperdibile gioco secondo selo a tr-

er recensire Pro Tennis Tour mihanno legato a una sedia, per Tai Chl Tortoise sono stato male una settimana, ma questa recensione è in assoluto la più squallida che mi sia capitato di fare

Per costringermi a scrivere questo articolo mi hanno legato a testa in giù sulla madonnina del Duomo e, sempre sotto dettatura, sono qui che metto giù l'articolo (sperando che poi quel matto di Paolone metta giù anche me!).

Bene, come potrete capire dalle foto e dal titolo ci troviamo di fronte a un gloco di golf che ci offre un innovati



vo sistema grafico che permette di vedere tutto il campo miniaturizzato (senza perdere il dettaglio naturalmente) contenuto in una sola videata: Fessac

chiot, questo è il nome dell'innovativo pacchetto di sviluppo dell'ormal famosa Atlantis, Per ovviare poi al problema del oystick, non c'è problema, i sapienti ed esperti artistl Atlantis hanno optato

per l'eltminazione di questo sistema dt controllo che, a detta loro, è quanto di più scomodo possa eststere. Bene, le regole del golf le conosclete, l'unica cosa che dovete ricordarvi prima di glocare a Pro Golf è andare in bagno prima di caricarlo altrimenti.

Che bello, che bello, che bello la ptima Palacca di Lalta della slorie spetta a me. Partiamo col dite che questo è in assoluto Il

ternational 3D Tennis

gioco più btutto dat tempi dell'uscita del 64. La grafica è a caratteri, il sonoro non c'è, il gioco presenta in generale parecchi aspetti che lo rendono lassativo oltre limile, altro Non giocalelo, evilalelo, nuclearizzatelo se lo vedete, ma non rompetemi più le scatole men-

tre gloco e Leaderboard...

PRESENTAZIONE La cosa più bella del gioco (non c'è) GRAFICA Ma non scherziamo... SONORO Non eono crudele, non c'è neanche questo APPETIBILITA' Il numero perfetto

LONGEVITA' Giusto il tempo di buttario via

GLOBALE il peggior gloco della storie di ZZAPI





LO FL

na mattina... ml son svegllato... Oh bella ciao, bella ciao, bella ciao, ciao, ciao... Una mattina... mi son svegliato... e ho trovalo SOLO FLIGHT!!!

Come? Sono impazzito? Ebbene si, sono proprio uscito di zucca (d'altronde questo è un regulsito fondamentale per convivere con le bestie redazionali... ndGK). Ma lasciamo perdere divagazioni dai gusto squisilamente psicologico (di cui penso che non ve ne Importi più di tanto) sul mio slato mentale e veniamo a questo simulatore di volo. In SOLO FLIGHT vol impersonale uno spavaldo posilno che deve portare pacchi e buste in giro per gli USA. Purtroppo al nostro amico è stala rubato il Vespino (mezzo mollo diffuso tra i postini) e, dato che l'assicurazione gli ha risarcito un sacco di soldi til motociclo era un



sto punlo vi viene data la possibilità di fare alcuni voli di prova con un Istruttore (ve lo consiglio), di volare nel blu per impratichirvi un po' (se avete già dimestichezza con 1 simulatori di volo) o di giocare sublto: per prima cosa dovete scegliere la quantilà di posta da portare, poi tocca

Bando alle ciance, passo subito a descriveryl come è stato realizzato SOLO FLIGHT (to spazio è quello che è...). Davo dire che



la grafica è ben realizzata, soprattutto I vostri comandi ed il vostro sprite, mentre il sonoro si limita solo a fare il suo dovere: se volete ascoltare musica mentre volate, dovete munirvi di stereo. Tutto sommato è un videogloco carino e, anche se la glocablità non è delle migliori, riuscirete a solcare il clelo in poco lempo. Vi consiglio di comprano, betche beuso che appla nu priori tabbouto dralità-prezzo, sempre se vi piacciono i simulatori di volo...

al rifornimento di carburante ed infine dovele "pilotare" il vostro mezzo fino a destinazione. Vi sembra una bazzecola? E allora salije sul vostro scassone e.... volate!!!

PRESENTAZIONE

Niente di particolarmente esaltante, ma ben fatta. Avete anche la possibilità di scegliere tra gloco, allenamento ed allenamente con l'Istruttore.

I comendi dell'aereo sono ben realizzati, come Il resto, anche se non mi ha fatto saltare dalla giola.

RRRRIIII (Cosa vogliono dire queste onomatopee? Ma è ovvio: indicano il rumore del motore dell'aereo. Che scarsa

fantaslal) PETIBILITA'

SOLO FLIGHT in versione budget è sempre una tentazione...

LONGEVITA'

Oggi portiamo le posta a Dallas. Domenl dobbiamo portaria a Seattle. Oopodomani dobbiamo... 83%

GLOBALE

mend' ecceziunaio...

E' un simuletore di volo che non richlede Il brevetto, anche se non è vera-

STRIDER

E' tornato l'eroe di mille avventure, Strider, ed è parecchio incavolato...

enso che tutti voi vi ricordiale di quell'immane capolavoro che era Strider in versione coin op. Si trattava di un gloco sensazionale, con grafica per quei tempi strabiliante e

rlato digitalizzato. Dooo il successo ottenuto, Strider fu convertito per tulti I maggiori formati, tra cui anche il C64. Purtroppo, vuoi per la



plessità del gioco, vuoi per la mancata applicazione del programmatori, Strider per C64 risullò un'emerita schifezza.

Non scoraggiati dall'Insuccesso, si gettarono a capolitto nella programmazione del secondo episodio, Strider II appunto.

Il nostro fantasmagorico eroe, reduce dalla sua avvientura nella steppa sovietica, avreb-be sicuramente desiderato trascorrere una vacanza in qualche isola tropicale, ma per sua sforturia un altro planela necessiteià della sua imponente presenza

Si dà Infatti il caso che la bella principessa del pianela Magenia sia stata rapita da alcuni alieni, ricercati in tutta la galassia, e portata nel loro mondo. Il vostro complio sarà appunto quello di liberare la fanciulla catturata e riportarla In salvo sul pianeta Magenta, dopo aver sconfitto tutti gli alleni. Senza contare che con la taglia che incombe sulle loro capocce potreste finalmente permellervi una calda vacanza ai tropici...

Strider II non è altro che un arcade mul Ildirezionale, con grafica scialba e sonoro nella norma. Il fondale è disegnalo in maniera più che sufficiente, ma purtroppo lo sprite principale è ridotto al minimi fermini (leggi è microscopico, NdS), e questo non può che nuocere al gioco. La giocabilità non è poi così eccezionale. Fate un po' voi...

Sono contrariata. Strider II sl à ripresentato con l medesimi difetti, grafica di bassa leva, soпого аррепа арpena accettabile.



scarsa glocabilità. Un'altra licenza Sprecata da una programmazio ne superficiale, da evitare...(Silvia)

RESENTAZIONE

50%

Niente di stupefacente... GRAFICA

Fondali accettabili ma sprite scarni e mal animeti.

SONORO

Effetti sonori alquanto deplorevoli.

APPETIBILITA' Chi ha giocato al primo episodio non

sarà certo incentivato a intraprendere une altra evventura con il nostro Strider.

LOGEVITA' Vi durerà solo una partita, messimo

GLOBALE On evitare

39%

49%





DURE SCELTE

redo che la cosa più difficile da affrontare quando si diventar responsabili di una rubrica in così stretto contatto con I lettori è decidere quali lettere pubblicare e quali invece accantonare per un uso fuluro; essendo stato io stesso un lettore di Zzap! per un sacco di atmi prima di arrivare dove ormai sono, capisco appieno il totmento di un giovane ragazzo che farebbe di tutto per venir citato sulla sua rivista preferita (ovvero la nostra, vero?), perciò spesso è con sensu di disagio che metto da parte plichi di missive polchè contengono tricchi incompleti, già pubblicati o a mio avviso di poca utilità, senza contare quelli veramente interessanti o alle mappe veramente ben fatte che però non riesco a pubblicare per motivi di spazio (soprattutto adesso che sianto in versione leufilizata). Purtroppo questo sporco lavoro deve essere

fatto da qualcuno; comunque, prescindendo dal fattore tempo (normalmente a causa delle poste e per ragioni tecniche le vostre lettere non vengono mai pubblicate prima di tre mesi), cercherò in un modo o nell'altro di nominare tutti quelli che ci alutano ogni mese a proporte sempre un'ottima rivista nel suo settore. Grazie ancora per l'appoggio e non disperate mai. Byel

LUKE

ZZAP! TOP SECRET CASELLA POSTALE 853 20101 MILANO

popo le due fondamentali soluzioni dei mese scorso, el è gluntu in redazione un'interessante missiva piena di utili consigli per uffondare le presuntibitante fiui-ei questo bel gioco in stile Last Niuja. Se anche voi avete passato giorni e giorni uel tentativo di sgorninare il solito giorno pia poza esaltati rapitori di povere figlialo i udifese, ono vi resta del leggere e caricare il suddetto gioco per potervi così togliere la soddisfazione della vendetta finale: bene, intiziano con Il...

PRIMO LIVELLO

Uccidete II primo nemico con il coltello e raccogliete subito il primo oggetto della stanza (la cui presenza verrà segnalata all'inizio da un lampeggiamento sullo schermo). Bussate con i piedi alla porta in alto a sinistra (Crash) e, prima di entrare, selezionate il coltello per eliminare il guardino presente nella stanza. Fatto questo, raccogliete i vari oggetti sparsi un po' qua e un po' là (segnalati come sempre da un luccichio), e quindi continuate a dirigervi in alto a destra linchè non incontrerete una scala: salitela, sfondate la porta con il solito calcione, selezionate Il mitra di cul dovreste essere già in possesso ed entrate finalmente nella stanza urlando e digrigando l denti. Fatti fuori tutti i malviventi ii presenti, raccogliete I vari oggetti, e poi selezionate il manuale del computer e utilizzatelo sulla tastiera che si trova da quelle parti sulla scrivanla: in questo modo otterrete un codice d'accesso che va logicamente annotato per un prossimo uso. Selezionate il dischetto e. quando vi satà richiesto, inserite il codice appena ottenuto per ottenere così una scheda magnetica. Nella quarta stanza troverete un videoregistratore: selezionate (una per volta) le due videocassette che dovreste aver già raccolto in giro per I vari schermi per veder apparire sul vostro televisore o la vostra ragazza o la pubblicità della System 3 (sempre detto che la pubblicità è l'anima del commercio). Dopo aver recuperato la colla-

VENDETTA

na nella quinta stanza, tornate Indietro, scendete la scala e continuate verso l'alto. Decidete l'ultimo nemico che oscal bloccarvi la strada, prendete il giubbotto anti-proiettile e selezionate la chiave: avvicinate-vi il più possibile allo sportello della flammante Ferratt F 40 e fate un mezzo giro in senso anticario verso l'alto con il joystick, tenendo contemporaneamente Il pulsante di fuoco premuto per riuscir così ad aprire la portiera (accidenti che fatica, che sla provvista di antifutro?), ed Infine entrate nei meza per procedere sgommando verso il...

SECONDO LIVELLO

Selezionate le armi di cul è dotato il vostro bolide a quattro ruote con I tasti FI e F3; durante la corsa eliminate tutti quelli che osetanno opporsi al vostro passaggio, state altenti al bivi dove dovete prendere la direzione indicata dalle frecce ed affrontate le curve con delicati colpetti al Joystick per evitare di finire fuori strada. Se per caso durante una sezione di guida dovesse capitarvi di essere fermati da una pattuglia della polizzia, non dovrete far altro che selezionare l'oggetto richiesto, quindi fate particolare attenzione a non scordar nulla durante la perlustrazione de vari livelli;

TERZO LIVELLO

Aprite subito la porta utilizzando II potere delle vostre poderose fette (se non ve ne slete ancora accorti, portate II 53 dl numero) ed tentran enlla stanza: purtropo d'ora in poi II computer non vi informerà più sulla presenza degli oggetti, perciò abbiate un ochio di niguardo per tutto ciò che può tornarvi utile. In alto a sinsitra fra II secondo schedario e II muo troverete una mappa da

raccogliere e alla dastra della sedia vicino al computer una coppla di Zzap! (?!?) da raccogliere per usi futuri; a sinistra della sedia in alto a sinistra, troverete anche la borsetta della vostra ragazza di cui dovrete necessariamente impossessarvi. A questo punto, dopo essere usciti dalla stanza e dopo aver proseguito il vostro cammino verso l'alto (la stanza che vedrete sulla destra si rivela infatti vuota e priva di oggetti utili), vi troverete davanti un nemico colto da crsl mitomane dietro una barricata; per farlo fuori tirategli una bella bomba a mano (ne dovresete avere un bel po' da parte) lanciandola dalla parte alta dello schermo, evitando così di essere colplti dalle scheggie, Vicino ai due bidoni in alto troverete munizioni per ricaricare II vostro mitra. Andando avanti arriverete in un punto dove c'è un carro armato (fateci attenzione): l'uscita sarà a sinistra fra Il bidone e la cassa. Proseguite In alto ed entrate nella stanza con la solita pedata, uscite rapidamente dalla schermo e continuate il cammino. Entrate nel capannone in basso a destra, avvicinatevi al letto e poco sotto al cuscino troverete una scarpa (indovinate un po' di chi è?); uscite e proseguite verso l'alto. A questo punto vi ritroverete all'inizio vicini alla vostra F 40: non perdete tempo (non si possono far aspettare le signore), selezionate le chiavi, e come prima aprite la portiera della macchina tenendo premuto il tasto e muovendo il joystick verso Il basso.

QUARTO LIVELLO

Sezione di guida: i consigli da seguire sono sempre gli stessi, perciò non credo ci sia altro da dire.

QUINTO LIVELLO

Entrate nella stanza e vicino ai tre armadietti (n alto a sinistra troverete il giubbotto anti proiettile (solo nel caso lo abbiate perso in precedenza); sotto lo scedarto a sinistra della porta troverete una maschera che se Indossata vi donerà l'invisibilità. Proseguite verso l'alto ed entrate dentro l'aeteo: arrivati nella cabina di comando, raccogliere la mappa segnalata e poi, per disinnescare la bomba che llene prigionlera la vostra ragazza, selezionate le forbici e tagliate nell'ordine prima Il filo centrale, poi quello destro ed infine quello sinisico. Fatto anche questo non vi resta che dirigervi verso il prossimo livello pei liberare finalmente il povero suocero scienziato nobel.

SESTO LIVELLO

Ennesima sezione di guida; come sempre guldate, sparate e curvate; ed eccoci cosi all'ultimo schermo, ovvero Il...

SETTIMO LIVELLO

Questo, benchè ultimo, si rivela uno dei livelli più semplici: tutto quello che dovrete fate è ridurre futti I crudeli rapinatori nel loro minimi elementi fino a quando non arriverete in uno schermo dove non potrete più andate avanti; a questo punto non vi resta che tornare indietro e sotto la statua troverete Il padre della ragazza legato come un salame, da liberare abbassandovi su di lui come se fosse un oggetto da raccogliere. Fallo anche questo non vi resta che godervi la meritata scena finale, sposarvi la ragazza, Iniziare una carriera come maniaco omicida pluriarmato e condurre una sana esistenza în Bolivia (... Felici vol!).

Raffaeilo Robertiello

POKEIAMO TUTTI IN CORO

sto l'Iucredibile quantità di poke varie che sono giunte alla uo-stra redazione in questi mesi, ho pensalo di proporvele tutte lu massa così da risolvere parecchi del vostri problemi in uu colpo solo. Già che stamo in argoineuto, colgo al volo l'occasione per spiegare ad alcuni lettori il motivo per cui spesso non è indicata la sys per far ripartire il programmua; infatti per poler Insertre una poke una è stretta-menle necessario resettare, poiche è possibile freezzare il computer con delle apposite cartucce che vi danno così la possibilità di alterare delle locazioni di tramoria (normalmente quella delle vile) senza però essere costretti a passure per il basic, in questo modo il gioco viene solo mo-mentaneamente bioccato e non interrotto (come avviene con il reset) rendendo perciò imille l'utilizzo della sys; comunque ogni volta che ne avrò occasione vedrò di riportare anche le sys di partenza. Orbene vediamo di intziare con le sole poke:

POKE 22292,165 VITE INFINITE

POTSWORTH & CO. POKE 41873,173 VITE INFINITE POKE 41862,173 POKE 18587,N N=NUMERO VITE POKE 3215,173 ENERGIA INFINITA CLIN USA RAMBO 2 SHADOW DANCER POKE 17063,173 VITE INFINITE POKE 7367,173 MAGIE INFINITE POKE 27504,0 TEMPO INFINITO TURSO CHARGE POKE 29755,173 DANNI INFINITI POKE 28690, 173 BOMBE INFINITE POKE 29051,173 FUEL INFINITO POKE 29170,173 POKE 5736,234 PALLENE INFINITE SEXY BREAKOUT POKE 5737,234 POKE 5739,240
POKE 5739,240
POKE 13150,173 ENERGIA INFINITA
POKE 8524,173 VITE INFINITE
POKE 13158,173 GOLDEN AXE POKE 11114,173 VITE INFINITE CHUCK ROCK POKE 11059,173 ENERGIA INFINITA ARMALYTE POKE \$9891,173 VITE INFINITE PLAYER 1 AROUND THE WORLD IN 80 DAYS POXE 2057,9 ENERGIA EXTRA
POXE 2057,9 ENERGIA EXTRA
POXE 2057,9 ENERGIA EXTRA
POXE 2058,16 FUEL INFINITO
BIONIC COMMANDO POKE 751B, 165 VITE INFINITE POKE 7815,165 POKE 29438, 173 VITE INFINITE TROYAN WARRIOR POKE 19319,0 BARRE DI ENERGIA INFINITE TURRICAN II POKE 1925,0 VITE INFINITE
POKE 2195,173 VITE INFINITE
POKE 26637,173 ENERGIA INFINITA
POKE 266,173 VITE INFINITE
POKE 2793,173 VITE INFINITE ELVIRA - THE ARCADE DOUBLE DRAGON II PANG

RICK DANGEROUS POKE 36217,173 VITE INFINITE TARGET RENEGADE BACK TO THE FUTURE II POKE 17966,173 POKE 8868, 173 VITE INFINITE POKE 1860, 173 VITE INFINITE TIME SOLDIER POKE 6356, 173 POKE 6390,173 VIXEN

YIE AR KUNG FU GREEN BERET

BRUCE LEE FROGGER CVRUSS

CATALYPSE

POKE 3330, 165 VITE INFINITE POKE 3503,165 POKE 42015,173 VITE INFINITE POKE 54303, 173

POKE 5459,173 VITE INFINITE POKE 5875,173 FIAMMATE INFINITE POKE 6189,165 VITE INFINITE POKE 38469,173 VITE INFINITE POKE 9969,165 VITE INFINITE

SUPER PIPELINE SCKRAMBLE II SUICIDE STRIKE SCARY MONSTER

SLAP FIGHT

CAPTAIN AMERICA DRAGON'S LAIR KENDO WARRIOR STREET HASSLE

PIDIAMARAMA EMPIRE STRIKE BACK WHO DARES WINS COMMANDO

1943

PREDATOR

SUPER ROBIN HOOD NEMESIS FLINSTONES ROBIN OF THE WOOD GREAT GIANA SISTER OPERATION WOLF

COUNT DUCK

RETROGRADE CREATURES

POKE 33940,173 VITE INFINITE

POKE 9199,165 VITE INFINITE POKE 39262,173 VITE INFINITE POKE 45800,165 VITE INFINITE POKE 43765,165

POKE 45719,165 SMART 80MB5 INFINITE POKE 10239,173 VITE INFINITE POKE 12540,173 VITE INFINITE

POKE 11262,173 SHIELDS INFINITE POKE 5714,173 VITE INFINITE

POKE 3714, 173 VITE INFINITE
POKE 1916, 165 VITE INFINITE
POKE 15115, 165 VITE INFINITE
POKE 2452, 165 VITE INFINITE
POKE 3464, 189 VITE INFINITE
POKE 37464, 189 VITE INFINITE
POKE 37048, 165 VITE INFINITE
POKE 37048, 165 VITE INFINITE
POKE 2454, 173 VITE INFINITE
POKE 2452, 173 VITE INFINITE
POKE 2452, 173 INTI INFINITE

POKE 7452,173 BIGLIETTI INFINITI POKE 8025,173 POKE 8435,173

POKE 8723,173 POKĽ 5672,165 VITE INFINITE POKE 5643,165 ENERGIA INFINITA POKE 4019,165 COLPI INFINITI

POKE 4189,165 BOMBE INFINITE POKE 7184,165 TEMPO INFINITO POKE 24616,173 ENERGIA INFINITA POKE 5975, 189 VITE INFINITE
POKE 45925, 173 TEMPO INFINITO
POKE 39729, 165 FRECCE INFINITE
POKE 8257, 173 VITE INFINITE
POKE 35051, 165 COLPI INFINITI

POKE 34952,165 BOMBE INFINITE POKE 36009, 165 ENERGIA INFINITA POKE 34813,165 TEMPO INFINITO SUPER BULLETS

POKE 22534,173 TEMPO INFINITO POKE 15671,165 CHIAVI INFINITE

POKE 15832,165
POKE 50374,173 VITE INFINITE
POKE 7328,173 VITE INFINITE POKE 46888.173 TEMPO INFINITO POKE 44183,173 ENERGIA INFINITA

Lollredo Pasqualino - Andrea Spinelli - The Seifla Team - Balrog -Massimo Rocco

SALUTONI

rima di chiudere questo mese volevo fare un paio di rapl-di ringraziamenti ad alcuni lettori che ci hanno spedito Trucchi glà pubblicati o incompleti ma che comunque credo doveroso almeno citare. Un saluto a Micro di Padova. Nicola Basile, Maurizio Tutucci, Giovanni Serino ed Elena Barblei (Wow, una fani). Per finire giro al pubblico una richlesta di alulo da parte di Sanduo Gualdi approposito di Heroes di the Lance: se qualcuno gentilimente ci specifica la soluzione (o qual-che consiglio utile), saremo certamente felici di pubblicarla. Bene, per questo mese è tutto, arrivederel al prossimo!





BOVABŸTE

(La rivista che vi fa scuola guida)

SPECIALE NUOVO CODICE STRADALE

Dope un sactredi
tempo rieco e voi 1
cadelli stratori che
tente avevano fatto
scalpare l'estate
mano altre e con o

In linea con il resto della stampa nazionale, ecco anche su BovaByte uno special sul nuovi cartelli "europei", per tutti voi disgraziati che dovrete fare la patente con i nuovi quiz (he he he he...)



nulla di cambiato: ragazze in topless distese sulla carreggiata



2) Attenzione: strada zoppa.



3) Vietato ballare la Samba con la mac-



4) Fermarsi e calcolare l'area ed il perimetro dell'ottagono



5) Attendere: se state li fermi avrete l'onore di essere stirati dal tram



6)Autolavaggio a 150



Attenzione: potreste essere investiti da un



S) Vietato viaggiare con le autocisterne galleggiando sulle acque

UN COMPUTER MOLTO CONFIDENZIALE

Si chiama Macintosh Talk® e sarà certamenbe il computer del futuro. Infatti, dopo secoll di consumazione delle dita con tutti i tipi più disparati di tasti, dovremo probabilmente dire addio alla periferica in assoluto più conosciuta

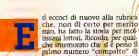
dagli utenti di computer di tutto il mondo: la tastiera. MacTalk, Infatti, sarà venduto con una cornetta telefonica come dispositivo di input. Il sistema operativo è pure in grado di distinguere la voce dell'utente dal rumore di sottofondo e risponde adeguatamente quando gli si dicono le parolacce. Qui in redazione abbiamo accolto molto carocamente l'arrivo del nuovo computer Apple: finalmente la Roberta avrà qualcuno con cui prendersela senza che ci rincorri ogni volta per tutta la redazione. Grazle, MacTalk!!!





7/7/1





Zapl, che la posta sarà curata da me anziche dal caro buon vecchio Ricki. Ma visto che lo spazio è tiranno non tastulliamoci in inutili chiacchiere e puppiamoci le lettere di questo mese... (l'indirizzo è sempre lo stesso Zapl POSTA, casella postale 853, 20101 Milano.

Dave

RIMPLANTI

Cara redazione di Zzapi, la mia lettera può sembrare quella di un lettore che vi segue dal mitico numero uno, invece vi ho conosciuto per caso, nel gennaio del '92, quindi solo dal numero 63. Zzapi E' però la prima rivista nel-la quale mi sono Identificato veramente, la leggo e sento che lo ed i redattori abbiamo qualcosa in comune, nello spirito. Compro uno o due giochi all'anno, scegliendo tra i migliori che recensile, ma dei programmi, quando leggo le recensioni, m'importa poco o niente, lo faccio per vedere cosa inventate per divertirmi. Stesso discorso vale per le altre nibriche (naturalmente cambia l'argomento) tranne che per la posta. Il leggo opinioni si-mili od opposte alle mle, ma, guarda caso, so-no sempre d'accordo con Ricki. Non vi posso dire la trisiezza che ml ha preso per diversi giorni quando, il 19 dicembre, ho acquistato il fatidico, ultimo numero di Zzap!, mi sono chiesto perchè? Perchè? il buco nella storia è grande e difficilmente verrà riempito da quell'inserto pubblicato su The Game Machine... Per queste ragioni le mie lettere saranno sempre rivoite alla "cara redazione di Zzapl, anche se, forse, la posta scomparirà da Zzap! E saro costretto a scrivere a The Games Machi-nell Clao a tutti e buon Natalell

Michele Portolan, il nostalgico.

Forse anch'i fo, proprio corne Michele, famphangero li bei temph in cui Zuopi era uma rivista florida e di accesso, con audis un centinado di pagine ed uma sinapatta ed allegria servaa pari, sono sempre stato molto affectoria o Zuopi. Pio sempre preferita sia a Consolle Mania sia a The Games mana parte per potamente consequence de um Inserto di 16 progine non sanà mai la sissa cosa, ma speto rie hi, e cone te util gil dallo tetturi, abbita apprizzato il gesto (ultimo, estremo) che uni reduttori abbitamo computo per evilure la morte di Zuopi E vero, sedia pagine savanno forse un por poche ma Pallegra, la sepersistratezza e perche in, la sceneruza di Zuopi non vi ubbandone amona mai. Neutore la posta ci lascenè e la pottui scrivera quil volta che vorral alla posta di Zuopi. A risentira.

LEGENDS OF ZZAP!

Il sole stava lentamente scomparendo dietro le colline regalando agli abitanti della Terra di Mez... pardon, della Terra Leggermente Spo-

nata, quando da est cominciarono a stagliarsi le sagorne di quattro oscuri avventurieri: i loro nomi erano Pherraras, Costantius, Marhadon e Gaz Koignen, e insieme erano noti co-me "l' compagni della Pancia". Quella notte, approfittando dell'oscurità, cominciarono a saccheggiare le prime città, seminando ovunque terrore, e a poco a poco riuscirono a dominare tutta la zona, accentrando tutto il po-tere nelle loro mani. La popolazione comin-ciò à conoscere il vero significato della parola carestia, dal momento che divoravano più roba loro in un giorno che dieci elefanti in un mese, e come se non bastasse furono costretti a seguire alla TV solo quei bei programmi verità, fatti di cose sane, come polemiche, insulti, schiaffi, ecc. Le regole del calcio vennero completamente sovvertite; si poteva segnare solo con le mani; l'unico a poter toccare la palla con I piedi era il portiere, ma solo se si trovava entro un raggio di 74,2 cos reotime-tri dalla porta e inoltre venne introdutto il colpo di pancia in tuffo, il quale, in caso di goal, consentiva di ottenere ben cinque puinti. La situazione era ormai disperata, il profeta Gallharin decise perciò di radunare gli erol più valorosi per una missione pericolosa, ma necessaria per ridonare la libertà alla popola-zione. "Antici" disse, "voi unti sapete che il, male si è impadronito della nostra terra, ma noi non possiamo permettere che le cose continuino in questo modo, abbiamo il dove re morale di ristabilire l'ordine e di difender la causa del bene contro chlunque cerchi di sopprimerio. Ho scelto voi perche so che siele i migliori e gli unici che possario portare a ter-mine la missione con successo." "Maestro, per noi è un onore partecipare a questa missione e accettiamo con Immensa gloia: Siamo lleti di poter combattere al tuo fianco." "Purtroppo, miel valorosi, non potro essere con voi, il mio senso del dovere non mi permette di mancare all'importante convegno di MIDDLE EARTH "ODAY, ma non temete, il mio pensiero sada sempre con vol.," per la se-rie "Armianoci e partite...") Così gli impaviti erol si incamminazono verso la loro mela, certi della vittoria finale; sul lorò volto si poteva notare fierezza, ma non superbla, avevano imparato ad essere orgogilosi, ma anche umili, non esisteva un capo tra di loro, erano una squadra compatta e sapevano che solo se fossquadra compatta e sapevano che solo se fos-sero stati tutti uniti avrebben poliuto raggiun-gere il loro scopo Guidayano la carvana Sir George e Sir William Boldas, cavaiieri di nobi-te stripe e di lunga (in tutti 1 sensi, NdD) espe-inera seguiva Avriett, il mago, capace di in-cantesimi molto potenti, poteva infarti spadi-re e i companie nel tuochi e nei momenti più impensati. Cera più Stini, l'arciere, le cui "frecciate" erano contosclute e temule ovur, que dietro di his sas sorella Elos, la chierica, che con il suo Penstaff era in grado di trasfor-

stata a Sinistra le ultime floche luci della gior-

mare I nemlci in caricature, rendendoil così più facili da sconfiggere. Quindi venivano i fratelit Bovas, ladri esperti; I quali avevano additato un metodo molto bizzano, ma incredibilmente efficace: mentre Paulus ammaliava (o



forse è meglio dire stordiva) le vittime con il suo canto, Davex approfittava della loro distrazione per ripulbii a fondo. Chiudeva il gruppo il barbaro Alexx, l'unico che non aveva bisogno di indossare l'armatura perché la sua pelle era abbastanza coriacea da resistere anche alla mazza più pesante. Ma I nostri eroi sapevano che non sarebbero stati soli, avrebbero sicuramente trovato molti personaggi disposti ad aiutarli, come Max, il folletto dei boschi, Gianka, il piccolo e peioso hobbit o gli elfi Pescatori del la go; ovunque la loro missione avrebbe trovato dei sostenitori e questo dava loro maggiore speranza e maggiore stimolo a proseguire. Ma intanto stava calando la notte, il primo giorno di marcia era appena terminato e I nostri si erano già accampati per il giusto riposo, l'Indomani sarebbe cominciata una lotta epiça in cui ognuno avrebbe dovuto dare il massimo di se, questo lo sapevano, ma sapevano anche che stavano difendendo il bene e che alla fine solo questo avrebbe trionfato. Queila notte fu foriera di molti sogni, sogni di vitto-ria, di onore, di gioria, sogni di leggenda, nel-la quale essi sarebbero sicuramente entrati.

Thorin Oakshield

P.S. 10 so benissimo che i Bovas non sono fratelli; ma così sonomar meglio. Chiedo inolite scusa a chutti i redattori che non ho citato, il motivo è (scegliere a caso;...1) fi loro nome ra difficile da addatare ad uma storia di questo tipo. 2) non sono riuscito a trovare un nuolo adatto a loro. 3) in quel momento non mi erano venuti in mente (capita). 4) bolini.

Vedi, caro Thorin, che se mangi un po' di spinaci fisi di scrivere qualcoso di braelligente auche tu: fisi stupisce solo una cossi perche come evol hal scelto solo noi redattori e non tutti i lettori "senza i quali la rivista non avvebbe ragione d'essere"). Mah, misteri della fede.

CANTA PAULUCCIO,

Caro Zapl, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che anna ogni genere nock e soprattutto i Queen (mentre vi scrivo la mia radio preferita mi trastulla con Want By Live Forever (si scrive cosi??) (Nol., ignorantel NdD) (infatti, si scrive "Who Wanta, to Live Forever"



NdP)).VI ho scritto perché ho un problema a cui solo I pazzi di BovaByte (pazzo sarai tu, NdD) possono rispondere: ho acquistato un NdD) possorio rispondere: ho acquistato un Amiga 3000 con una grafica da sòallo (guar da che la grafica di A3000 è uguale a quella degli altri nodelli Amiga, non disponendo il suddetto computer del chip set AA dell'A1200 o dell'A4000, MdD, ma ho pensato, come ogni ragazzo senza una lira, di accultara un si dichebito historia di forma contrata di consideratoria. quistare un dischetto piratato da Jonny il bassotto che me lo ha venduto per la ragio-nevole cifra di l., 19.998.753.109.538. He dovuto cedere il mio sturalavandino prefemo e firmare un sacco di cambiali per averlo, ma alla fine ce l'ho fatta. Mentre mi accingevo a metterlo nel Disk Drive all'improvviso vedo a lato dello schermo due persone che fanno cose poco descrivibili. Ho provato a lavare il nilo Drive con il Nuvenia Socket ma il virus ni ha risposto, "prir e ancora prir". Poi il virus V54.21154446144484787151548846 ha chiamato i suoi amici Keysmap e Shattgmon e mi hanno rotto il mio sigh povero com-puter fino a rendedo schiavo dei loro effetti. puter fino a rendeau schiavo uce noto cha Ma hui nom si è mai abbattuto e si è ripreso; questo perché gli ho fatio ascoltare una cau-zone dei Metallica. Contro quei tre non si con causanti del Meouò andare avanti solo con canzoni del Metallica. Ho provato anche con Jovanotti e con Masini (Aarghi Prova a fare un altro pacon Masini (Aargni Prova a tare un atro paragone del genere et ia mrinazzo. Ma dico io, paragonare i mitici con quel due barbagiam nil Tiperdono perché hai solo 13 anni...)
NdD) ma sono incappato in sensi di colpa e ho staccato la spina del CD (hai sbagliato tutto I) Non dovevi usare i CD dei Metallica, ma solo quelli di Jovanotti e Masinil Ma non l'hai letto attentamente lo speciale sul virus? NdP). Vi prego, Aiutatemi!!!

Nicola "Hulk Hogan" Basile

Caro Nicola, chiudo un occhio sul paragone di prima e cerco, con la mia grande preparazione in materia, di darti i suggerinenti migliori. Allora, se con Masini e Jovanotti si ottiene un effetto solo temporaneo prova a seguire questo infallibile metodo da me studioto e brevettato:

 Lava accuratamente tutti i drive con il Nuve rila Socket.

 Infila in ogni apertura degli spinaci freschi appena cucinuti, questo darà forza ed energia al tuo

3) Procurati da qualche marocchino una cassetta del Paolone che ci mostra le sue mostruose (scusate il gioco di parole) doti canore e fagliela ascoltare.

4) Compila un beil assegno ai portatore di L. 12.454,576,234,000 e spediscimelo.

FINALMENTE UN LET-TORE LUNGIMIRANTE

Redazione di Zzajn, dopo il numero di ottobre ho conclusio e columta molti vuoti e lacune che da tempo ossessionavano la mia,
materia grigia. Esne: dopo la mia precedente
missiva foi capito che giocare a Turbo Out
Run dai vero (con una 140 vera) non è molto
conveniente, cia economicamente che fiscamente. Viricturolo che il progresso non si quoferniare (averate rapione, è meglio così, cillultiril sopravvisati (ovvero mol 445ti, speccrumiani e amstradisti) sono arrivati si fondodi uni vicolo cieco, fraitti il software è calari
di capio, la Commodore sen firega (e pensoche sia giusto, largo al giovano) delle itto-bi,
la Ccean, La System 3, la Thalamus, la Lucas
Art, software house che hanno latto la storia
del C64 sono possate all'Amiga ed lo, per comunicare con un delista devo fare 10xm di strada perche nella mia citta (circa 10.000ab) non c'è più nessuno che possice il C64,
volbe, voi di Zzapi avere svolto un gran lavoro, impegnatatori a finire giochi, recensieli, ad interessavivi ad ogni movou austra ecc. insomma, megllo non avere potuto fare e tutto il grande lavoro che avete svolto negli ultimi anni su Zzapi si sta ricatapultando su ICM con hen 140 pagine questo mese, vi auguro di arrivare alle fatidiche 200 nel prossi anni (speriamo, NdD) Dopo questa nolosa premessa vi vogilo chiedere: come farete quando verso li febbrato 1937 non ci sara pri software? (Dico febbrato perche nel periodo natalizio, secondo le legio del mercato la produzione dovrebite aumentare, con il saccessivo risagnamento del mesi appera successivi. Spero che metterete tutto insieme o su Zzapi O TGM, anche perche non peuso che possiate continuare a mettere tre giochi, al mese, più gli OAV el o spazio Nintendo (bo che non è colpa vostica, ma preferisco spendere L' 6000 al mese per avere un TGM, con 130 pagine di Amiga e 10 di recensiom C64, che L. 4000 per un giornale che non è ne pane che pesse. Ovviamente per voi è meglio continuare così (economicamente) per che, se la matematica non, è un opinione, dovreste traire guadagni maggiori con tre testa anziché due. Basta così, vi siete e mi esono stufato, vi dire oproporto come tuna volta:

standary in the proposition of the proposition of the Zapa proposition of the

3) Sono due mési che non c'è nerimeno una preview, e il mese di ottobre non c'è neache il a pubblicità di qualche giocol (la pubblicità non dipende affatto da nol... NdD).

4) Informateyi presso ogni software house per sapere se ci sono novità per il C64 (già lo

per sapere se ci sono novità per il C64 (già lo l'acciamo, mi sembra il minimo. NdP). S) Lo sapete che un negozio di software a Perugia vende tanti giochi originali per C64

quanto l'Amiga?
6) Oliver Frey, dove sei finito? (Altro che Van Goghl) (beh, non esagerarel NdD).

(E che razza di zione è questo? NdD)

P.S. Paolo, falla finita con questo Karaoke, scommetto che gli altri quando ti sentono hanno il paraorecchie; anche se rion te lo diconol Eh, eh, eh! (Shagliato, il bello è groprio che glielo diciario! NdD)

Oh, delizia delle mie orec'hiel Finairrente un lettog che ha apprezzato (anzi, hu Intulio, visto che questa lettera, per nom so quale molton e da tata ottober 1992) il nostro inlento di Iondare, nuovamente Zzapl, e IGM Credetemi, così è meglo per tutti, anche se, come us sesso affermi, la nostra casa editric el perde in guadopor, Noi staremo ai capezzale del Gols finche por essira Unitimo respiro, lo seguiremo fino dil'ultipo. E una promessio

POSTA SINTETICA

Innanzitutto vogilio salutare The King of NES, per la simpatica idea concenente la supermegaconsole Karakiri. Dubito comunque che un mansupio firmato Boxalyre posse essere utilizzato solo come contentiore di escrentifi attinulli. Saluto, anche Gino, Rino e Pino, penso però che le vostre brillanti deduzioni siano la causa più evidente di un uso permanente di spirnact in pillola. Michele Traletta ci ha mandato una lettera altamente meditativa. Sono pienamente d'accordo con te, i computer non sono mai (o quasi) sfruitati come le console, ma questo è facilmente spiegabile (almeno accordo me); tralascian;

do il Super Magicom od il Mega Backup (che dato l'elevato prezzo, nessuno si potrebbe permettere) il supporto cartuccia è molto più sicuro, almeno per quanto nguarda i termini di guadagno. I giochi su dischetto girano molto facilmente, da una copla originale possono saltare fuoti centinaia di copie (il tuo amico con la Syncro Expert ti dice: pre-stamela me la copio e poi te la ridò, e questo non è nient'altro che il primo anello di una lunga catena...), mentre per le cartucce il tut-to cambia. Questo comporta che i giochi per le varie console rendono, per quanto riguar-da Il guadagno, molto di più, questo a sua volta consente di prolungare I tempi e gli in-vestimenti, soprattutto per quanto riguarda la programmazione... Francesco, di 12 anni, ci pone la domanda del secolo: l'eñe cos'ha in plù il C128 del C64?" Mah, it dirò, in teoria molto, in pratica nulla. Infatti, pur disponendo di grafica ad 89 colonne (con apposito monitor RGB o televisore munito di scart), il doppio di memoria, un basic (il 7.0) più-avanzato, il formato CP/M, il Modo C64 (che availizato, il compatibilità con il C64), non ha niente di più. Sai perché? Perché si può dire che il CP/M sia stato utilizzato allo 0%, il C128 all'1% (saranno usciti si e no 10-15 titoli), mentre il modo usato quasi al 100% è il modo C64, il che vuoi dire che tutto quello che fai lo puoi fare benissimo con un sempli-ce C64. Tutto qui. Risposta lampo a Guido Casalis, che ci chiede se per caso IH portava sfiga. Beh, ora che ce lo hai fatto notare ne siamo sempre più convinti anche not. Tom-maso Polaccini riceverà una bella multa a casa per aver usato, e per ben due volte, il ter-mine "fantasmagorico" senza avermi pagato I diritti. Vergogna, non ci si comporta cosi!

Dave

IL CAPOREDATTORE RICEVE, E RISPONDE

Davide cartamente mi scuserà, se mi introduco di nuesto modo, ma proprio in chiusura di nvista ci è arrivata la lettrera di Schizoman, a cui avvei potto hispondere il mese successi vo in maniera più completa ed adeguata, in vece no, ho preferito dario questo metere li ncharo die cose. Schizoman, nella sua missiva, accui, scontto me, è giusto mettere li ncharo die cose. Schizoman, nella sua missiva accui, sa in redazione di aver prieso in giro tutti, illudo di schizolare di consultata di modo di consultata di modo di consultata di modo di consultata di modo di consultata di consultata

Paolo Besser